

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa :

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, di masyarakat, bangsa dan Negara.

Sekolah Dasar sebagai suatu institusi pendidikan, memegang peranan yang cukup penting dan strategis. Dikatakan penting dan strategis karena melalui pendidikan dasar secara formal anak didik pertama kali memperoleh pengalaman pendidikan. Di lembaga ini anak mulai mengenal berbagai keterampilan dasar seperti menulis, membaca, dan berhitung. Pada tahap berikutnya melalui lembaga ini pula anak-anak mengenal berbagai konsep dan pengertian-pengertian dasar dalam berbagai keilmuan yang sangat diperlukan untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa pendidikan dasar akan menentukan keberhasilan belajar pada jenjang berikutnya.

Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari kelas satu sampai kelas enam.

Dalam KTSP mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Menegal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global

Guru mempunyai peran dan fungsi penting dalam upaya pencapaian tujuan tersebut. Untuk itu pembekalan dan pengayaan serta pengembangan kemampuan professional guru harus selalu dilakukan di setiap kesempatan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun kenyataan di lapangan banyak ditemukan terjadinya kesenjangan dalam proses belajar mengajar. Demikian halnya proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan di kelas V SDN Sukajadi Kecamatan Campaka Kabupaten Cianjur, yang menitikberatkan pada penguasaan hapalan, proses pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) dengan mengandalkan bahan belajar dari buku IPS yang tersedia tanpa ditunjang dengan media pembelajaran yang sesuai.. Selain itu, dalam menyampaikan materi, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang berminat terhadap pembelajaran IPS yang pada akhirnya perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini terlihat dari hasil belajar yang dicapai siswa, khususnya pada pokok bahasan peninggalan sejarah Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia. Nilai yang diperoleh siswa pada akhir pembelajaran menunjukkan sekitar 60% (19 dari 32 orang siswa) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dewasa ini sedang dikembangkan bermacam-macam model pembelajaran untuk menolong para guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam menyampaikan pembelajaran. Model pembelajaran sangat berguna bagi guru untuk menentukan apa yang harus dilakukan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, terutama model pembelajaran *Cooperative Learning*.

Hidayati, dkk (2008 : 7.30) mengemukakan pengertian *Cooperative Learning* adalah :

suatu pendekatan pembelajaran yang berisi serangkaian aktivitas yang diorganisasikan, pembelajaran tersebut difokuskan pada pertukaran informasi terstruktur antar siswa dalam kelompok yang bersifat sosial dan pembelajar bertanggung jawab atas tugasnya masing-masing.

Salah satu model *Cooperative Learning* yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu model *Cooperative Learning* Teknik *Make a Match* (mencari pasangan). Dengan teknik ini siswa dapat memahami suatu konsep atau informasi tertentu dengan mencari pasangan yang sesuai dalam suasana yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan penemuan masalah diatas, maka penulis merasa termotivasi untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dalam rangka memperbaiki pembelajaran IPS dengan judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia dalam Pembelajaran IPS Melalui Model Cooperative Learning Teknik Make a Match”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah dalam penelitian ini adalah:
 “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa Kelas V SDN Sukajadi

Kecamatan Campaka Kabupaten Cianjur dalam pembelajaran IPS pada materi peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam di Indonesia melalui model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match*.

Dari masalah umum tersebut, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran IPS pada materi peninggalan sejarah Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia dengan menggunakan model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* dalam pembelajaran IPS pada materi peninggalan sejarah Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia?
3. Bagaimana efektivitas penerapan model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam di Indonesia ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan sejarah Hindu, Budha, dan Islam dalam pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match*.

Secara khusus, tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Menggambarkan proses pembelajaran IPS pada materi peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam di Indonesia dengan menggunakan model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match*.

2. Menggambarkan respon siswa terhadap penerapan model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* dalam pembelajaran IPS pada materi peninggalan sejarah kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia?
3. Menggambarkan efektivitas penerapan model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam di Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa : Dengan diterapkannya model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match* dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, membangkitkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS, melatih kerjasama antar siswa, membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif serta aktif dalam kegiatan belajar mengajar, membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas, keterampilan, sikap dan pemahaman dalam pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Guru : Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru dalam mengatasi masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran, menambah wawasan dan pengalaman Guru diharapkan dapat melaksanakan tugasnya secara professional, dan menjadi bahan acuan dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan, model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Bagi Kepala Sekolah : Diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan – kebijakan yang berkenaan dengan pembelajaran di Sekolah.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah sebagai berikut :

1. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar. Dikemukakan oleh Gagne dan Disscoll (Teti Suryati, 2009:8)
2. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Dikemukakan oleh Gagne, Briggs dan Wager, 1992 (Udin S. Winataputra, 2007:1.18)
3. Model pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Joyce dan Weil dalam (Soli Abimayu. 2007 : 2.4) adalah :
kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.
4. Menurut T. Raka Joni (1993) dalam Soli Abimanyu (2009 : 2.5) istilah teknik menunjuk kepada ragam khas penerapan suatu metode dengan latar belakang tertentu seperti kemampuan dan kebiasaan guru, ketersediaan peralatan, kesiapan siswa dan sebagainya.

5. Hidayati, dkk (2008 : 7.30) mengemukakan pengertian *Cooperative Learning* adalah :

suatu pendekatan pembelajaran yang berisi serangkaian aktivitas yang diorganisasikan, pembelajaran tersebut difokuskan pada pertukaran informasi terstruktur antar siswa dalam kelompok yang bersifat sosial dan pembelajar bertanggung jawab atas tugasnya masing-masing.

6. Model *Cooperative Learning* Teknik *Make a Match* adalah model pembelajaran yang dikembangkan untuk memahami suatu konsep atau informasi tertentu yang harus ditemukan siswa dengan cara mencari pasangan dalam suasana belajar yang menyenangkan (Hidayati , dkk. 2009 : 7.32).

